Abraxas, una historia en 8 bits

Autor	Miguel Ángel Villas Subías
Ubicación original	http://www.amstrad.es/articulos/varios/abraxas.php
Fecha de primera publicación	14 de septiembre de 2009
Edición en PDF	Emilio Rubio Rigo

Abraxas: Mi historia con los 8 bits (1982 - 1991)

En este documento voy a relatar mi relación con los ordenadores de 8 bits entre los años 1982 y 1991, en los que viví los videojuegos desde casi todos los puntos de vista posibles: usuario, pirata, programador, probador, periodista y vendedor, y en los que trabajé en algunas de las compañías más importantes del sector.

Los comienzos

El primer ordenador de 8 bits que entró en mi casa fue el Spectrum 48k (el de teclas de goma), que compró mi hermano mayor a mediados de 1982. Pronto se convirtió en un vicio, y como comprar juegos era prohibitivo para nuestra economía (costaban unas 3.000 pesetas de la época), empezamos a cambiar juegos con otras personas, fundamentalmente a través del Segundamano. Al cabo de poco tiempo ya teníamos una buena colección de títulos, y empezamos a vender juegos anunciándonos en el mismo Segundamano.

Al principio casi todos los juegos estaban desprotegidos, así que no era muy difícil copiarlos. Por entonces, el rey indiscutible de las desprotecciones era Antonio Moya "el Rocker", un verdadero genio de la informática, con el que más tarde tuve la fortuna de trabajar en Erbe.

Luego vino el Amstrad 464, y lo compramos. El proceso fue similar al del Spectrum: empezamos a comprar y a cambiar, y cuando tuvimos como una treintena de títulos, decidimos probar suerte y vender copias en el Rastro de Madrid, donde había mucha gente vendiendo juegos de Spectrum pero nadie con Amstrad.



Puestos en el rastro de Madrid Los "corrillos" y trapicheos en torno a los puestos de software pirata eran habituales en los 80. Todos buscábamos lo último al mejor precio, y el rastro se encontraba todo.

El Rastro. 1985 - 1986

Corría el año 1985 y yo estaba haciendo la mili por entonces. Un domingo fui al Rastro con una mesa de camping y la puse en medio de la Plaza del Campillo del Mundo Nuevo. Llevaba 50 copias para vender a 500 pesetas (3 euros), con la esperanza de vender al menos 10 unidades. El resultado de la mañana fue que vendí 40 cintas por un importe de 20.000 pesetas. Las ventas fueron subiendo semana a semana y poco tiempo después ya tenía un puesto en una de las mejores zonas de la plaza.

Lo de aprender a desproteger se convirtió en una necesidad para el "negocio". El primero que ponía a la venta un título en el Rastro era el que más copias vendía; además, si lo tenía desprotegido podía controlar mejor la calidad de la grabación, de forma que había menos devoluciones (si un juego no funcionaba, se cambiaba por otro a la semana siguiente). Cuando salió al Amstrad 6128, el tener pasado el juego al disco suponía que podía grabar directamente desde el ordenador cargando en unos pocos segundos, lo que me permitía grabar más cintas en menos tiempo.



El Rastro Madrileño. Una imagen para la historia. Compras Navideñas en el rastro de Madrid. Los "puestos" de software pirata hacían su negocio con ofertas especiales de software para Amstrad CPC.

Hubo tres redadas en el Rastro, pero la más espectacular de todas fue la de julio de 1986, cuando un gran número de Policías Nacionales -probablemente, más de 100- acordonaron la Plaza del Campillo del Mundo Nuevo e impidieron salir a nadie que estuviera en alguno de los puestos de venta. Esta noticia, puedes leerla en la Edición digital de El País (Madrid - 18/07/1986) "Incautadas en el Rastro 14.000 cintas de vídeo, valoradas en 18 millones", haciendo click en este mismo link.



Desprotegido por Abraxas- Madrid Doomsday Blues. una de las copias creadas por Abraxas vendidas en el rastro de Madrid (foto deepfb)

Un policía se acercó a mi puesto y me obligó a guardar todas las cintas en cajas y llevarlas a uno de los furgones que tenían aparcados en los alrededores, donde tomaron nota de mis datos y me emplazaron a personarme en los juzgados de Plaza de Castilla cuando fuese requerido. Como anécdota de aquel día recuerdo que, esa mañana, el vendedor principal con puesto, Francisco Javier, no montó el tenderete, y corrieron rumores entre nosotros de que alguien le había informado de lo que iba a suceder. Nada más lejos de la realidad. Días después supimos que el sábado anterior un grupo de policías en plan "Hombres de Harrelson" había ido a su casa y le habían detenido e incautado todo el material: ordenadores, grabadoras, cintas y discos. Francisco Javier y los otros tres principales vendedores pasaron dos días en los calabozos de la Dirección General de Seguridad y luego fueron puestos en libertad.

A los pocos días se convocó una reunión de vendedores en un bar de la Glorieta de Embajadores, donde debatimos la estrategia a seguir. Allí decidimos que en nuestra declaración diríamos que las cintas nos las proporcionaba una persona ya grabadas y que nosotros sólo las vendíamos por una comisión (como ahora los manteros). Lógicamente, ninguno conocíamos el nombre ni la dirección de esa persona, por lo que no la podíamos denunciar.

Al final, prestamos declaración en los juzgados y nada más. Supongo que el caso fue finalmente archivado tiempo después, y que todo el material incautado acabó en casa de los policías o de los funcionarios de los juzgados.

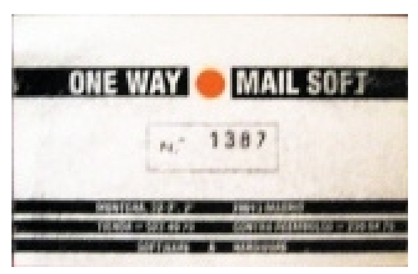
ONE WAY SOFTWARE (1986-1987)

Cuando se hizo inviable seguir en el Rastro por la presión policial, nos juntamos 4 de los principales puestos del Rastro, cada uno especializado en un ordenador diferente (Pablo -Spectrum-, Enrique -Commodore-, Miguel -MSX- y yo -Amstrad-) y decidimos que nuestra experiencia en la venta de videojuegos debería servir para intentar hacerlo legalmente, y abrimos una tienda en la calle Montera de Madrid, que se llamó One Way Software. Otro de los vendedores más importantes del Rastro, Francisco Javier, también se hizo lo mismo y fundó algo más tarde Telejuegos.

Para los curiosos, el nombre de One Way Software proviene de un cuadro que estaba en el pub del Paseo de Santa María de la Cabeza donde nos reuníamos para hablar del proyecto y que mostraba una señal de tráfico americana "ONE WAY"; el nombre inicial que se barajó fue el de Ghost Software, pero no convenció y finalmente se escogió el que sería definitivo.



One Way Software De pie, el segundo, empezando por la derecha, Abraxas



Tarjeta de socio One Way

La tienda se basaría en un proyecto novedoso: alquilar los juegos al estilo de un videoclub, un negocio muy boyante en ese momento. Para ello juntamos las colecciones de juegos originales que teníamos cada uno de nosotros, a las que se fueron añadiendo las novedades que salían a la venta. También fuimos a hablar con las distribuidoras de software para vender sus

productos y tuvimos la fortuna de que Erbe vio en nosotros una forma efectiva de combatir la piratería: proporcionarnos títulos originales para vender a 500 pesetas, un precio no muy superior a lo que por entonces valían las copias. Estos juegos originales los vendíamos tanto en la tienda como los domingos en el Rastro, de la misma forma que antes vendíamos juegos piratas. El éxito de la iniciativa fue tal que la revista Tiempo nos incluyó en un artículo sobre videojuegos publicado en marzo de 1987, el cual puedes ver a continuación.


Los piratas del videojuego mueven un negocio de siete mil millones



Sin embargo, unas diferencias con el resto de los socios del negocio me hicieron abandonar poco después la empresa -que posteriormente se convertiría en MAIL Soft- junto con mi colección de juegos, algunos de los cuales todavía conservan la etiqueta del club de alquiler. Como curiosidad, un día en la tienda recibí la visita de Ernesto F. Maqueira, director comercial de Ópera Soft. No sé cómo surgió el tema, pero él apostó que sus juegos no se podían desproteger, y que si había alguien que era capaz de hacerlo lo contrataban. Así que se lo comenté a un cliente de la tienda, que consiguió desproteger los juegos y entró a trabajar en Ópera Soft, donde realizó varios juegos (Sol Negro, Goody). Su nombre: Gonzalo “Gonzo” Suárez, más tarde conocido internacionalmente por ser el creador del Commandos.

MERLÍN SOFTWARE (1987)

Después de mi salida de One Way Software, nos juntamos un grupo de programadores en torno a un proyecto de compañía a la que se denominó Merlín Software, y que ya contaba con un juego de Spectrum muy avanzado en desarrollo. La idea era lanzar ese juego en Spectrum y un Pinball para Amstrad. Esta compañía no llegó a publicar nada, pero el juego de Spectrum fue editado por Topo con el nombre de Spirits.

ZAFIRO (1988-1989)



Mi andadura como programador profesional comenzó en Febrero de 1988, cuando entré a formar parte del grupo de desarrollo de Zafiro Software División.

Abro un paréntesis en mi historia para explicar brevemente cómo surgió la industria del videojuego en España, ya que es un tanto peculiar. Casi todas las distribuidoras importantes en España (Erbe, Dro o Zafiro) nacieron en el seno de la industria musical: Dro Soft y Zafiro Software eran divisiones de editoras de discos musicales y los fundadores de Erbe -Andrew Bagney y Paco Pastor- procedían de CBS, una multinacional discográfica; sólo Proein estaba fuera de la órbita musical. Zafiro fue probablemente la primera empresa en tener acuerdos de distribución para España de las compañías inglesas más importantes (Ocean, Elite), pero su falta de dedicación o visión comercial hizo que perdiera casi todos los contratos en favor de Erbe.



Publicidad Catálogo de juegos de Zafiro

Volviendo al tema que nos ocupa, el equipo de programación de Zafiro se formó a principios de 1988 y fue reclutado por Miguel Ángel Fernández -al que yo conocía previamente porque había sido cliente de One Way Software y porque él a su vez había regentado otra tienda de videojuegos en la Plaza de Celenque de Madrid y con el que habitualmente cambiaba juegos de Amstrad en disco- y estaba compuesto por Javier Fáfula (programador jefe), César Giménez (programador), Javier Cervera (grafista) -estos dos últimos

también presentes en el fallido proyecto de Merlín Software- y por mí.



Mi puesto en Zafiro era el de programador de apoyo, y mi primer encargo fue la creación de una rutina para convertir los gráficos de la versión Amstrad de "Atrog" a Spectrum. Debido a las diferencias entre ambos sistemas, el resultado fue aceptable pero no lo suficientemente bueno para el nivel técnico exigible en esa época y hubo que contratar a un grafista de Spectrum para que retocara tanto los escenarios como los personajes.

Para ser un equipo modesto, los medios técnicos disponibles eran muy buenos. Los programadores disponíamos un ensamblador cruzado de Z80 llamado P.D.S. basado en Atari 1040 ST (había otra versión para PC, pero los Atari ST eran mucho más baratos), el cual permitía escribir el código ensamblador en un editor de textos en el Atari ST y compilarlo en el ordenador de destino –Spectrum +3 o Amstrad 6128- a través del puerto serie. La compilación era bastante rápida, por lo que se podían hacer todas las pruebas de jugabilidad, programación o gráficos sin necesidad de grabar el código y cargarlo en el ordenador. Todavía conservo el P.D.S. que utilizaba en Zafiro, y fue exhibido en el stand del GUA en el RetroMadrid ’09.



PDS Atari



Después del Atrog participé en El Equipo A, un clon del Operation Wolf de Ocean con licencia oficial de la serie de TV. La pantalla de carga del juego en la versión de Amstrad la hice yo mismo, utilizando un digitalizador de vídeo (VIDI) para capturar las caras de los protagonistas en varios episodios, que previamente había grabado en vídeo. El Equipo A fue el mejor juego propio que publicó Zafiro, y aunque no tenía la calidad de otros títulos de Dinamic o Topo, creo que fue menospreciado por la prensa especializada, especialmente por la del grupo Hobby Press (Miguel Ángel Fernández no tenía una buena relación con esta editorial, así que difícilmente nada de lo que publicara Zafiro tenía un tratamiento imparcial en sus revistas).

El único juego del que soy 'autor' es el Metropol. Este juego no fue desarrollado en Zafiro, sino que yo lo tenía hecho desde hacía años. Para ser honesto, el juego no es exactamente mío. La primera versión, la de Spectrum, fue una adaptación que hice de un juego del Monopoly en Basic publicado en una revista o un libro, no recuerdo bien; la versión de Amstrad sí fue íntegramente programada por mí también en Basic. La única aportación de Zafiro fue la de poner una pantalla de carga a la versión de Amstrad que dibujó Javier Cervera. El juego técnicamente no era ninguna maravilla, más bien al contrario, pero la verdad es que siempre estuvo en los primeros puestos de ventas de Zafiro.

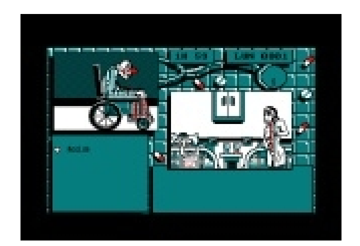


El último juego que editó el equipo de programación fue El Juego de la Oca, en el que yo no tuve ninguna participación, lo mismo que en el Xilen War, un juego que se empezó en Zafiro y del que conservo el código fuente original. Este juego finalmente se publicó con el nombre de Sideral War a través de Delta Software, empresa montada por el propio Miguel Ángel

Fernández tras el cierre de la división de software de Zafiro. También Javier Fáfula comenzó un proyecto de un juego de piratas en tres dimensiones cuyo título provisional creo recordar era Maracaibo, pero me parece que nunca lo llegó a terminar.



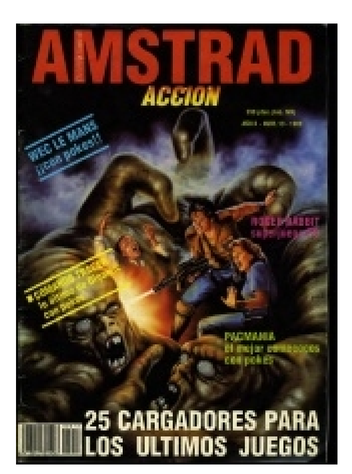
Sideral War Su nombre original era "Xilen War"



Aparte de mi faceta de programador, en Zafiro también me ocupaba de otras tareas: copiar discos de 3" -se utilizaba un Amstrad 6128 con disquetera externa y el Discology-, probar los juegos que iban a salir a la venta y hasta adaptar al castellano un juego de Amstrad, el Pepe Bequilles (Pepe Muletas). La adaptación fue muy laboriosa porque no se hizo mediante programación, sino editando los textos del juego en versión disco con el Discology, y había que encajar las largas palabras españolas en el espacio destinado a las palabras francesas, mucho más cortas en general, de ahí que tuviera que utilizar muchas abreviaturas.

El equipo de programación de Zafiro estuvo en activo hasta mediados de 1989; cada uno de nosotros siguió un camino separado, y el mío fue pasarme a Erbe Software.

REVISTAS AMSTRAD ACCIÓN – ATARI USER (1989)



Ya he comentado que la relación entre Miguel Ángel Fernández y la editorial Hobby Press no era buena, pero con la editorial de la revista Amstrad Acción era justo lo contrario, hasta el punto de que era colaborador habitual de la revista. En cierta ocasión me comentó que en la revista buscaban colaboradores, y de esa forma ejercí algún tiempo de 'periodista'. Mi contribución a la revista se puede observar en el último número que se editó, el 13, donde comenté varios de los juegos bajo el seudónimo M.A. y elaboré numerosos cargadores para juegos (Comando Tracer, Rex Martech, Barbarían Psygnosis, El Equipo A, Fire and Forget, Wec Le Mans, Pac-Mania, Victory Road, Netherworld, Frontiers, Game Over y Mutan Zone). También escribí algunos artículos para otra revista de la editorial, el Atari User. Mi participación fue de apenas de unos meses, hasta el verano de 1989.



FRONTIERS

ZAFIRO

MEDIA 68	
GRAFICOS	75%
MOVIMIENTO	70%
SONIDO	50%
ADICCION	80%

Todo empezó en el año XII de la Era Radial, cuando la expansión del Imperio de las máquinas inteligentes chocó con la frontera de la galaxia de Epsilon, lugar poblado por todo tipo de formas de vida.

El contacto entre dos mundos antagónicos provocó una gran guerra, que duró tres milenios, y tras la cual, las máquinas y robots inteligentes ocuparon todos los planetas de Epsilon y aniquilaron toda forma de vida existente en ellos... Todas menos una.

```
10 REM  ******************************
20 REM  **                          **
30 REM  ** CARGADOR FRONTIERS DISCO **
40 REM  **       ABRAXAS - 1989     **
50 REM  **                          **
60 REM  ******************************
70 REM
80 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:LOCA
TE 1,12:PRINT"INSERTA EL DISCO ORIGINAL
Y PULSA TECLA.":CALL &BB18:MODE 1
90 FOR A=200 TO 230:READ X:POKE A,X:NEXT
:CALL 200
100 DATA 243,33,0,1,17,0,0,14,65,223,221
,0,33,224,0,34,5,1,195,0,1,102,198,7,175
,50,252,170,195,0,4
```

```
10 REM  ******************************
20 REM  **                          **
30 REM  ** CARGADOR FRONTIERS CINTA **
40 REM  **       ABRAXAS - 1989     **
50 REM  **                          **
60 REM  ******************************
70 REM
80 BORDER 1:MODE 1:CALL &BD37:MEMORY 163
83:LOAD"!",16384
90 FOR A=200 TO 227:READ X:POKE A,X:NEXT
:CALL 200
100 DATA 243,33,221,0,34,5,64,33,0,64,17
,0,1,1,0,2,237,176,195,0,1,175,50,252,17
0,195,112,150
```


Amstrad Accion nº 13 Uno de los artículos interiores (review) de la revista, en el que se incluyen cargadores de ayuda para el juego Frontiers, creados por Abraxas.

ERBE/MCM Software (1989-1991)

Estando trabajando en Zafiro, me llegó la noticia de que en Erbe estaban buscando a alguien para llevar el departamento técnico. El motivo era que el responsable, Antonio Moya, quería pasar a formar parte del equipo de Topo Soft y para poder ir allí le habían exigido que encontrara un sustituto para su puesto. Tras una breve entrevista con Antonio en las oficinas de Topo de la calle Núñez Morgado de Madrid y otra entrevista con Paco Pastor y Andrew Bagney en sus oficinas, dejé Zafiro y empecé a trabajar en mayo de 1989 en Erbe, una empresa en donde el sueldo era mejor y las perspectivas de futuro, también. Todavía me resulta curioso que en Erbe llegáramos a trabajar dos de los piratas más denostados por sus directivos, Rocker y yo mismo.

Mi trabajo consistía en supervisar todos los juegos que se comercializaban a través de Erbe y MCM (acrónimo de Más Cabrones del Mundo, según algunas fuentes), que eran dos empresas hermanas. Sin poder afirmarlo con rotundidad, la creación de MCM se produjo por cuestiones de contratos de distribución: algunas compañías inglesas se negaban a trabajar con el mismo distribuidor que llevaba a su competencia, por lo que Erbe no podía conseguir ciertas compañías importantes; la solución era crear una empresa diferente de cara al exterior, pero que internamente compartía toda la estructura de Erbe (oficinas, personal y almacén).

Creando cintas de juegos

El día a día de era controlar la parte técnica del proceso de fabricación de los juegos. Este proceso llevaba entre 1 semana y 3 semanas, dependiendo del título, y en el caso de los 8 bits, se dividía en varias fases:

1. La jefa del departamento de producción (Concha en el caso de Erbe y Beatriz en MCM) recibía el Máster de grabación del correspondiente fabricante del juego y nos lo enviaba al departamento técnico. El Máster de grabación era un disco de Spectrum +3, Amstrad, Commodore 64 o MSX que contenía los ficheros que debían grabarse en la cinta; dependiendo del fabricante, el proceso estaba más o menos automatizado, apenas pulsar una tecla para empezar a grabar.



Discos Master Detalle de los discos master enviados a las oficinas de Erbe por los fabricantes de videojuegos

2. En la medida de lo posible, jugaba el juego hasta el final. Para ello, yo mismo buscaba los pokes para vidas infinitas o energía infinita, ya que los fabricantes nunca nos daban ese tipo de información por mucho que se la pidieras. A veces, tenía que recurrir a revistas inglesas como el Computer and Video Games para encontrar ayuda para avanzar en el juego; el caso que más recuerdo, aun no siendo de un juego de 8 bits, es el de la primera parte del Monkey Island, que terminé en todas las versiones que salieron a la venta (Amiga, Atari ST, PC 3.5" y PC 5.25") gracias a una guía en inglés que publicó el C&VG.



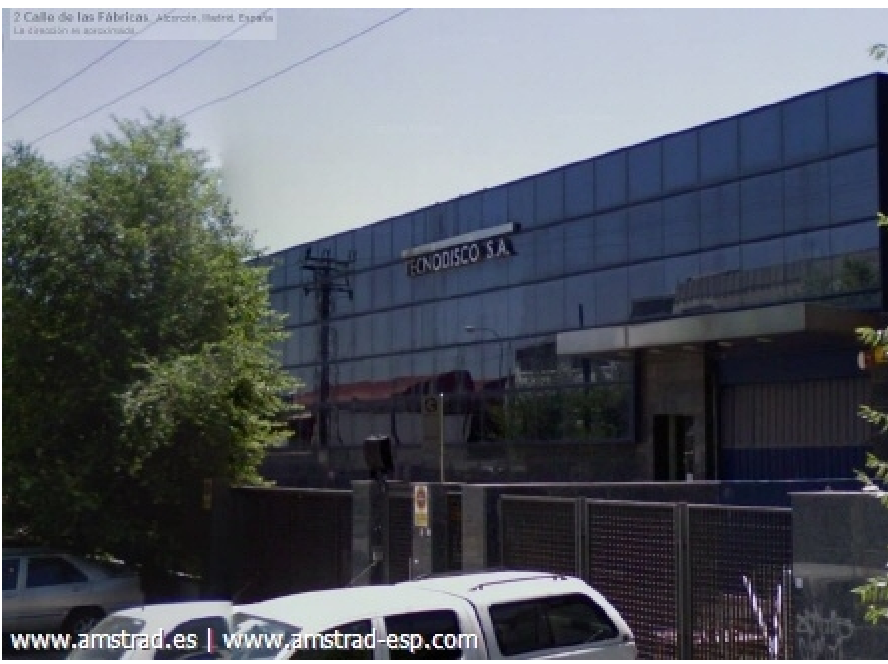
Títulos de Erbe para PC Un catálogo de juegos para PC de Erbe, entre los que se econtraba Monkey Island

3. Durante las pruebas de los juegos, a veces se detectaban errores en las instrucciones tanto escritas como en pantalla, sobre todo cuando el juego era multicarga, cuando los programadores se olvidaban mostrar en pantalla "Pon en marcha el cassette", "Da la vuelta a la cinta" o "Rebobina la cinta hasta el principio". Si era posible, modificaba el código del juego para que salieran esos mensajes, y si no, informaba al departamento de producción para que se imprimiera una hojita informativa que se incluía en el estuche. También se encargaban pegatinas cuando un juego tenía una característica especial (sólo joystick, sólo 128K) y no se indicaba en la carátula original.



Revox Equipo de grabación profesional con el que se realizaban las copias de los juegos.

4. Una vez comprobado que el juego estaba bien, se procedía a grabar un máster en una cinta de ¼ de pulgada en un aparato llamado Revox, una especie de magnetófono profesional. Esta cinta se llevaba a un estudio de grabación (CBS o Tecnodisco, que estaban justo enfrente del almacén de Erbe en el Polígono Urtinsa de Alcorcón), donde hacían una grabación inicial de 2 ó 3 cintas. En la mayoría de los casos, el sistema de carga original diseñado por las compañías era sustituido por uno estándar, principalmente en Spectrum y Amstrad (mis conocimientos de los firmware de MSX y Commodore eran bastante limitados, por no decir nulos). El motivo: evitar en la medida de lo posible las devoluciones por errores de carga, que aumentaban considerablemente cuando la carga era 'Turbo' (velocidad por encima de los 1.500 baudios), ya que el usuario español medio no sabía nada de ajustar el azimut del cassette. Se daba por hecho que cualquier juego se podía desproteger o, en su defecto, copiar con una doble pletina, así que salía más a cuenta que el juego no diera problemas que dificultar la copia. Los másters y las cintas importantes se guardaban en una caja fuerte ignífuga para evitar pérdidas o copias antes de que se comercializaran.



Tecnodisco Las instalaciones de Tecnodisco en el Polígono Urtinsa de Alcorcón.

5. Las cintas de prueba se volvían a comprobar para detectar errores -poco antes de yo empezar en Erbe, hubo un problema con la tirada del Renegade III, que fallaba en la quinta fase, lo que motivó una reprimenda al departamento técnico-. Si estas cintas funcionaban correctamente, se daba el visto bueno al departamento de producción para que comenzara la duplicación comercial; si había algún error, se repetía el proceso hasta que todo saliera bien. Estas cintas se enviaban algunas veces a las revistas especializadas para que analizaran el juego ya que no daba tiempo a tener un 'producto final' (una cinta original con caja y carátula) antes del cierre de edición de la revista del mes siguiente.



En el caso de las versiones en disco, el proceso era similar, salvo que se grababan en el propio departamento. Al principio se utilizaba un Amstrad 6128 con una disquetera externa y un copiador para grabar los discos. Cuando el máster enviado por el fabricante estaba protegido y ningún copiador podía copiarlo, yo mismo lo desprotegía y modificaba el sistema de carga para que se pudiera copiar. Más tarde, cuando Topo Soft empezó a decaer, Antonio Moya regresó a Erbe como Jefe del departamento técnico. Fue él el que convenció a la dirección de la empresa de que era necesario adquirir una máquina profesional de grabación de discos. Era un sistema basado en Unix, con dos alimentadores de discos de 3” y 3 ½“ y una capacidad para unos 50 disquetes. Su ventaja fundamental es que la controladora de disco de esa máquina era capaz de grabar cualquier clase de

protección, tanto de Spectrum o Amstrad como de Amiga; su inconveniente, que había que programar exactamente los parámetros exactos de la protección del disco (pistas, sectores, errores, etc.) para que hiciera la copia. Pero Antonio fue capaz de reproducir bastantes protecciones, entre ellas la famosa Hexagon de los discos de 3”. Esta es la razón por la que algunos juegos de Erbe en disco se vendieron con diferentes sistemas de carga. Hay que tener en cuenta que de un juego se hacía una fabricación inicial (por ejemplo, de 500 unidades) y según se iban vendiendo, se fabricaban más (50 ó 100 unidades), según indicaciones de la Jefa de producción.



Algunas ediciones Erbe

Para trabajar y hacer pruebas disponíamos de un ordenador de cada formato: Spectrum +2, Spectrum +3, Amstrad 6128, Commodore 64, MSX , PC 5 ¼, PC 3 ½, Amiga 500 y Atari 1040 ST. No era necesario el Spectrum de 48k porque si el juego funcionaba bien en el modo 48k del Spectrum +2, seguro que funcionaba en un 48k real. Y todos los juegos se probaban en todas las versiones, lo que a veces resultaba bastante monótono, sobre todo cuando el juego salía en varias versiones simultáneamente. Eso sí, siempre recordaré los partidos que echábamos Antonio y yo los viernes por la tarde al Kick Off de Amiga, él con un joystick Phasor One y yo con un Speed King de Konix.



Joystick SpeedKing

De esa época sólo guardo un mal recuerdo: en cierta ocasión la revista MicroManía me encargó varios cargadores para juegos de Amstrad, que hice y envié convenientemente, pero que nunca publicaron; luego comprobé que habían publicado el de uno de los juegos que me habían pedido, el Myth, pero que sólo valía para la primera fase, mientras que el mío servía para todo el juego.

A finales de 1991, viendo que el futuro de los 8 bits era escaso y que en el departamento sobraría personal para el trabajo requerido -apenas probar las muestras de los juegos de 16 bit y unos pocos lanzamientos de 8 bits, principalmente packs-, decidí abandonar la empresa y continuar al otro lado de la barrera, en la parte de las tiendas de videojuegos (MailSoft).

Años más tarde, la escisión de la división de Nintendo (Erbe fue el distribuidor oficial de GameBoy y SuperNintendo en España) y el incendio del almacén de Móstoles en febrero de 1993 marcaron el principio del fin de Erbe, que posteriormente fue comprada por el Grupo Anaya, donde finalmente perdió su identidad. En el libro "***Comunicación de empresa en entornos turbulentos***" el autor le dedica un capítulo a la etapa final de la empresa.

Luego vino el tiempo de los 16 bits y de las consolas, pero esa ya es otra historia. Espero que hayáis disfrutado con mi relato.

Hasta siempre.